JOYSTICK SOLUCES

130

max payne
SOLUCE

MYST III
SOLUCE

F1 RACING CHAMPIONSHIP
RÉGLAGES

SOMMAIRE

Bizarre. Voilà le mot. Rien n'est plus bizarre que de boucler un magazine au milieu d'une actualité aussi invraisemblable. Cela dit, à l'heure où vous lirez ces lignes, la situation aura largement évolué. Mais passons, mon intention n'étant nullement de m'étendre sur le sujet. Concernant l'énigme du mois dernier, vous avez été nombreux à trouver la solution, 79 pour être précis. D'ailleurs, le taux de participation est en baisse ! C'est pas bien du tout, d'autant que c'était très facile et qu'il n'y avait aucun piège. La réponse est toute bête mais extrêmement surprenante. Qu'importe la dimension de la sphère, de 0 centimètre à l'infini, la réponse est invariable : 15,9154943...cm et plein de miettes. Soit « r » le rayon de la sphère et « R » le nouveau rayon après avoir ajouté 1 mètre à la circonférence. 2Pi*r + 1 = 2Pi*R. Soit (R-r) = 1/2Pi. Et 1/2Pi = 15,9 cm. Le raisonnement est un peu court, mais je manque de place.

La nouvelle énigme est très difficile me semble-t-il. Elle est proposée par Witwiki : Une grenouille doit gravir un escalier de 25 marches. Sachant qu'elle peut à tout moment de son ascension, sauter 1 ou 2 marches en même temps, combien a-t-elle alors de possibilités de le monter ?

Les amateurs de maths et de programmation par récurrence auront quelques facilités. Enfin, le gagnant de ce mois-ci est Pierre Daniel qui gagne le jeu de son choix.

Ah oui, juste un détail. Nous voulions vous proposer la solution de Myst III le mois prochain, mais nous avons été obligés de commencer cette dernière dès ce mois-ci. Hélas, uniquement sur

EDITO

2 pages. N'y voyez pas une intention malveillante de notre part pour attirer votre attention, mais un simple problème technique. Je vous rappelle les règle du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de septembre. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : **casque@joystick.fr**, et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.

Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 130
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

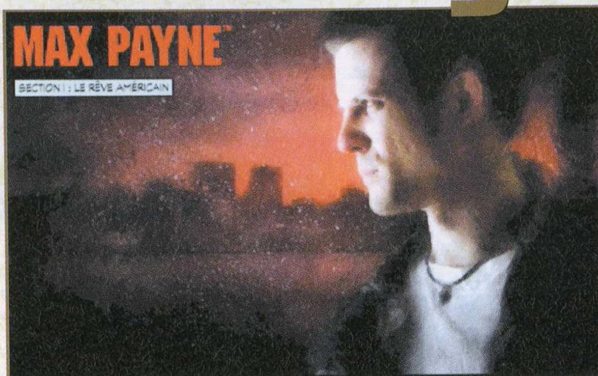
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Stéphane Noël
Maquette : Hervé Drouadene, Aline Saussier
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 130
de Joystick est une publication HDP

SOLUTION

Max Payne

Voici un petit jeu assez sympa, surtout grâce au mode Bullet Time. Vous n'aurez droit qu'à un seul mode au départ, mais les autres se débloqueront au fur et à mesure. Lorsque vous finirez le mode Mort à l'arrivée, vous aurez droit à un niveau supplémentaire. À vous de jouer...



LES ARMES

BATTE DE BASE-BALL
Cette arme vous permettra de casser les caisses mais surtout de dégommer vos ennemis en les attirant derrière des portes.

BARRE À MINE
Uniquement pour casser des caisses.

DESERT EAGLE
C'est le pistolet le plus efficace, mais son magasin est limité.

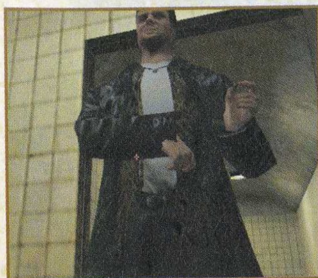
BERETTA
Moins efficace que le Desert Eagle mais c'est toujours mieux que rien.

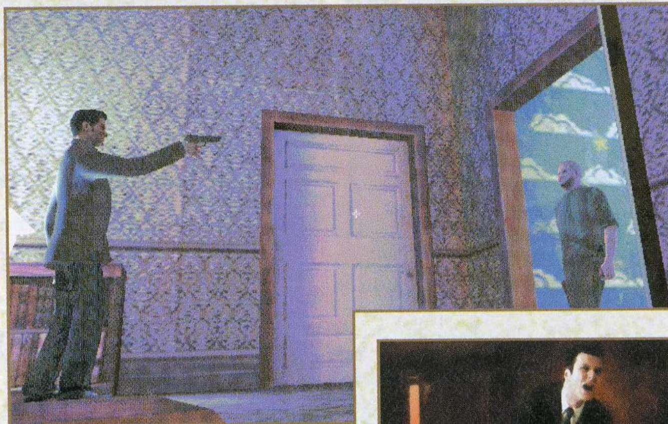
BERETTAS EN DUO
Cette combinaison vous permettra de faire pas mal de dégâts si vous êtes à court de munitions.

JACKHAMMER
L'air de rien, cette arme est relativement efficace lorsque l'on laisse le doigt appuyé sur la souris.

FUSIL À POMPE
À utiliser avec précision car la recharge n'est pas très rapide.

CARABINE À CANON SCIÉ
Efficacité moyenne même à courte portée.





COLT COMMANDO
Une des armes les plus efficace du jeu. À utiliser sans modération.

INGRAMS
À n'utiliser que lorsque vous êtes à court de munitions

INGRAMS EN DUO
Combinaison sympathique lorsque vous voulez faire des cartons.

M79
Ultra efficace à condition que vous restiez à bonne distance.



GRENADE
Idéale pour faire le vide dans une pièce.

COCKTAIL MOLOTOV
Très amusant pour faire des grillades.

FUSIL DE SNIPER
Un classique, mais toujours aussi fun à utiliser.

PETITES ASTUCES

SECTION 1
LE RÊVE AMÉRICAIN

Vous entrez dans votre maison et apparemment il y a un souci **(Photo 01)**. Regardez le graffiti sur le mur puis répondez au téléphone. Juste après la conversation, ouvrez la penderie qui se trouve derrière pour récupérer un fusil à pompe. Montez à l'étage pour comprendre que votre famille est en danger. Passez devant la salle de bain et préparez-vous à shooter deux malfrats qui se trouvent derrière la porte du fond **(Photo 02)**. Précipitez-vous ensuite dans la chambre à coucher pour éliminer le dernier malfrat. Malheureusement, vous arrivez trop tard.


1


2

CHAPITRE I
STAION ROSCOE STREET

Lorsque vous arrivez sur le quai, prenez à droite et poussez la porte réservée au personnel. Suivez les traces de sang pour tomber sur un cadavre **(Photo 03)**. Fouillez les armoires pour récupérer des munitions et des antalgiques. Ressortez pour éliminer les deux malfrats qui sont sur le quai puis récupérez leurs armes. Montez ensuite les escaliers pour en shooter deux autres dans le couloir **(Photo 04)**. Continuez d'avancer en prenant soin d'éliminer le gars qui se trouve derrière la grille sur votre gauche. Lorsque vous arrivez sur un autre quai, éliminez un gus qui vous attend avec son fusil à pompe. Ne l'utilisez pas tout de suite de manière à garder des munitions. Descendez ensuite les escaliers et shootez les deux gardes qui se trouvent sur le quai. Allez ensuite vers la droite et éliminez le gars qui vous attend en prenant soin de ne pas sauter avec les bouteilles de gaz **(Photo 05)**. Fouillez ensuite les armoires puis allez vers la grille qui se trouve au fond du couloir. Elle est fermée, mais vous pouvez facilement éliminer les gars qui se trouvent derrière en tirant sur les bouteilles de gaz. Faites exploser la bouteille qui se trouve sous le banc près des casiers afin d'ouvrir la porte de maintenance dans laquelle vous trouverez quelques items. Retournez ensuite sur les quais et allez dans la pièce réservée au personnel pour éliminer un autre malfrat. Une fois que vous aurez sauvé la vie du garde, fouillez les armoires puis remontez les escaliers avec lui afin qu'il puisse ouvrir la salle de contrôle **(Photo 06)**. Lorsque ce dernier ouvrira la porte, il prendra une décharge de plomb. Maintenant c'est à vous de jouer et je vous conseille d'utiliser le fusil à pompe en visant bien la tête. Lorsque vous aurez éliminé les quatre gardes, allez dans la petite pièce pour actionner l'interrupteur numéro deux puis regardez les écrans de

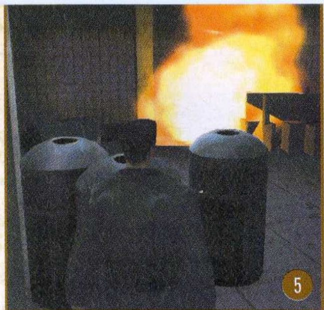


3


4









contrôle **(Photo 07)**. Prenez les antalgiques puis redescendez sur le quai pour conduire la rame de métro **(Photo 08)**. Lorsque vous aurez défoncé la palissade, allumez les trois sbires qui sont au fond puis prenez la porte qui se trouve sur la gauche.

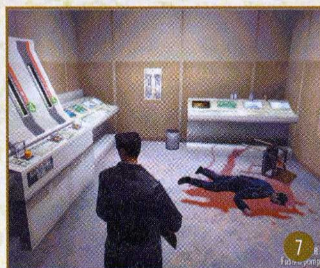
CHAPITRE II EN DIRECT DEPUIS LA SCÈNE DU CRIME

Dès votre arrivée, si vous jetez une grenade dans le trou qui se trouve dans le mur, vous déclarerez la guerre aux rats. Cela s'affichera dans vos objectifs. Lorsque vous arrivez ensuite dans la première salle où se trouvent des rats, tirez sur le deuxième lampadaire à droite pour le faire tomber. Vous verrez ensuite les rats se tirer dessus et vous shooter si vous ne les tuez pas.

Avancez dans le couloir et shootez les deux



gardes. Ensuite, cassez la petite caisse en bois pour récupérer des munitions. Descendez ensuite les escaliers en éliminant les deux gardes, puis avancez dans la galerie pour arriver sur un quai où des amis vous attendent **(Photo 09)**. Continuez à monter pour tomber sur deux énergumènes qui s'amusent avec une porte. Une fois que vous les aurez refroidis, allez jusqu'à la salle des coffres où vous devrez faire un peu de ménage **(Photo 10)**. Entrez ensuite dans la salle de contrôle pour dératiser, puis répondez au téléphone. Servez-vous ensuite de la console pour ouvrir les portes latérales afin de récupérer le détonateur et essayez de comprendre plus clairement les objectifs de ces brigands **(Photo 11)**. Remontez ensuite en prenant soin d'éliminer les trois bandits qui vous attendent en haut des escaliers, puis faites sauter la porte en évitant de rester à côté **(Photo 12)**. Vous aurez ensuite une petite scène cinématique dans laquelle votre interlocuteur se fera lâchement refroidir. Prenez ensuite les escaliers qui sont sur la gauche en éliminant les gardes qui arriveront, puis refroidissez le reste de la bande qui se trouve devant le guichet. Prenez ensuite les antalgiques derrière le guichet puis ouvrez les grilles à l'aide de l'interrupteur.











CHAPITRE III DANS LA PEAU DE BOGART

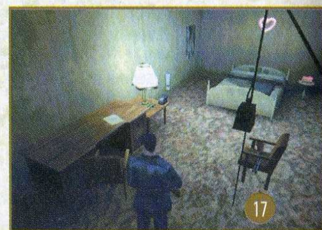
Planquez-vous tout de suite sur la droite et attendez tranquillement que le premier sbire se pointe pour le shooter, puis occupez-vous du boss (Photo 13). Avant de fouiller les tiroirs et le coffre, préparez-vous à recevoir de la visite. Lorsque vous aurez éliminé la vermine, récupérez les antalgiques dans le coffre et lisez la lettre sur le bureau. Descendez les escaliers et prenez tout de suite à gauche pour récupérer des antalgiques dans la salle de bain, puis écoutez la radio qui se trouve dans le salon. Sautez ensuite par la fenêtre et allez vers la gauche.
Des hommes de main se trouvent dans le couloir et ne vont pas tarder à sortir. Soit vous les faites exploser avec les bouteilles de gaz, soit vous attendez qu'ils sortent pour les aligner tranquillement (Photo 14). Au choix. Descendez les escaliers, puis allumez le garde qui est assis dans la première pièce sur votre gauche. Récupérez son fusil à pompe dans l'armoire, puis actionnez le lit pour récupérer un fusil à canons sciés (Photo 15). Continuez d'avancer dans le couloir et entrez dans la première pièce que vous trouverez à gauche pour entrez dans les toilettes pour liquider un garde, puis cassez la porte de la chambre qui se trouve en face pour y entrer. Passez ensuite par la fenêtre et allez vers la gauche pour entrer dans une autre chambre dans laquelle vous pourrez récupérer pas mal d'items. Revenez en arrière et passez la chambre piégée pour tomber sur deux gardes. Ceux-ci éliminés, tirez sur la chaudière pour créer une brèche dans le sol (Photo 18). Sautez dans celle-ci et liquidez les trois gardes qui se trouvent en bas. Entrez ensuite dans la chambre 216 pour consulter un agenda, puis poursuivez votre chemin. Faites ensuite cramer les trois gus qui gardent l'ascenseur, puis sautez dans celui-ci (Photo 19).

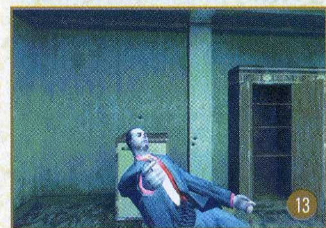
CHAPITRE IV LES VEINES DE NEW YORK

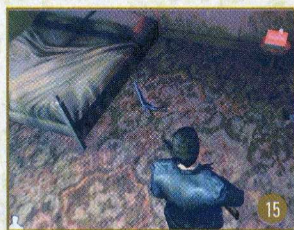
Commencez par shooter les trois gardes afin de pouvoir regarder la télé, puis cassez les caisses pour récupérer quelques babioles. Lorsque vous passerez dans la pièce suivante, tirez tout de suite sur les bouteilles de gaz afin d'être le plus efficace possible. Faites vos courses, puis passez par la porte de droite une fois que vous aurez cassé les caisses. Lisez le journal dans la chaufferie


14

et récupérez la batte de base-ball (Photo 20). Passez ensuite par les cuisines où vous attendent trois gardes. Lorsque vous serez de nouveau dans les couloirs de l'hôtel, entrez dans la grande salle qui se trouve sur la gauche et éliminez les gardes qui sont à l'intérieur pour récupérer la clé qui se trouve sur la petite table (Photo 21). Vous allez maintenant pouvoir entrer dans le bar qui se trouve au fond où vous attendent quelques amis. Je vous conseille néanmoins de les attendre à l'extérieur afin de ne pas subir trop de dommages. Poursuivez le gros pour lui régler son compte et servez-vous du standard qui se trouve au fond du couloir (Photo 22). Montez ensuite les escaliers pour accéder au club.


17


13


15

récupérer des antalgiques dans un tiroir. Éliminez le gros en train de regarder une série TV puis les deux autres qui arriveront au bout du couloir. Entrez ensuite dans les toilettes pour récupérer des antalgiques. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez devant une télé qui vous mettra au courant des dernières nouvelles (Photo 16). Ne vous faites pas surprendre par les gardes et allez jusqu'à la chambre 313. Écartez-vous tout de suite lorsque vous aurez ouvert la porte si vous ne voulez pas prendre du plomb dans la panse. Lisez ensuite la lettre qui se trouve sur le bureau et récupérez tout ce que vous pouvez (Photo 17). Allez au bout du couloir et



16

Débarrassez-vous des deux gardes pour arriver sur le toit. Cassez la verrière et éliminez les quatre gardes qui vont débarquer. Appuyez ensuite sur l'interrupteur qui se trouve derrière le comptoir et sortez par les portes battantes.

CHAPITRE V
LAISSEZ PARLER LA POUDRE

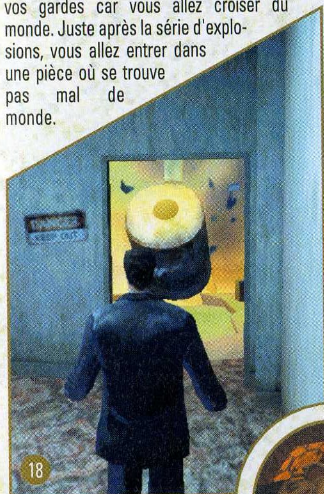
Entrez dans la petite boutique pour liquider les deux gardes, puis récupérez ce que vous pouvez. Vous ne pourrez pas passer derrière le comptoir pour l'instant, il vous faudra attendre un peu plus tard **(Photo 23)**. Allez au bout de la rue pour fouiller la camionnette puis descendez les escaliers **(Photo 24)**. Éliminez les trois gardes qui se trouvent derrière la porte, puis avancez jusqu'à ce que vous trouviez des bouteilles de gaz. Tirez sur celles-ci pour vous créer une brèche **(Photo 25)**. Avancez jusqu'à ce que vous tombiez sur un téléphone qui sonne **(Photo 26)**. Après la conversation, liquidez les deux gardes puis dirigez-vous vers la droite pour passer derrière le comptoir de la boutique dans laquelle vous êtes entré tout à l'heure **(Photo 27)**. Récupérez les items, puis lisez la lettre et tirez-vous avant de vous faire canarder par la police. Allez ouvrir la porte du fond avec la clé que vous venez de récupérer. Montez les escaliers en restant sur vos gardes car vous allez croiser du monde. Juste après la série d'explosions, vous allez entrer dans une pièce où se trouve pas mal de monde.



Lorsque vous aurez fait le ménage, fouillez les placards et passez par la fenêtre pour utiliser l'échelle d'incendie.

CHAPITRE VI
QUAND LA PEUR DONNE DES AILES AUX HOMMES

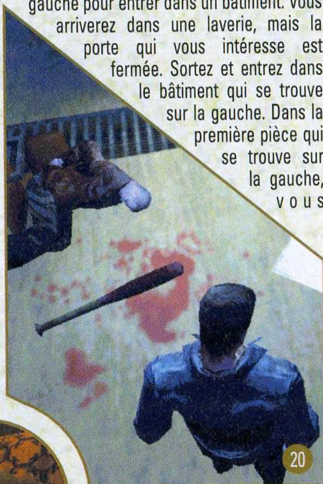
Descendez l'escalier de secours et allez sur la gauche pour entrer dans un bâtiment. Vous arriverez dans une laverie, mais la porte qui vous intéresse est fermée. Sortez et entrez dans le bâtiment qui se trouve sur la gauche. Dans la première pièce qui se trouve sur la gauche, vous trouverez des munitions. Avancez pour arriver à côté de trois drogués qui se trouvent près d'un escalier. Montez prudemment tout en haut pour rencontrer un homme qui va vous conduire à la laverie **(Photo 28)**. Vous trouverez des antalgiques dans une armoire qui se trouve juste à côté. Retournez maintenant à la laverie afin que l'homme que vous avez récupéré puisse vous ouvrir la porte. Dès que la porte sera ouverte, shootez tout de suite sans attendre avant d'entrer. Une fois à l'intérieur, faites le ménage puis allez derrière le comptoir pour récupérer des antalgiques **(Photo 29)**. Prenez ensuite l'ascenseur, puis allez vers la gauche. Entrez dans la pièce et shootez le gars qui se trouve dans les toilettes **(Photo 30)**. Allumez la télé pour connaître les nouvelles, puis passez par la fenêtre. Retournez-vous pour tirer la fenêtre qui se trouve sur la gauche afin de découvrir un passage dans lequel se trou-



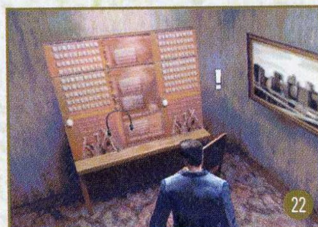
18


19

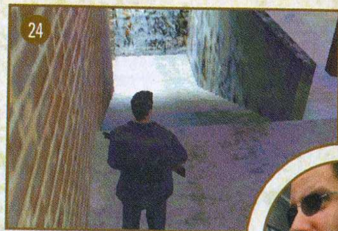



20


21

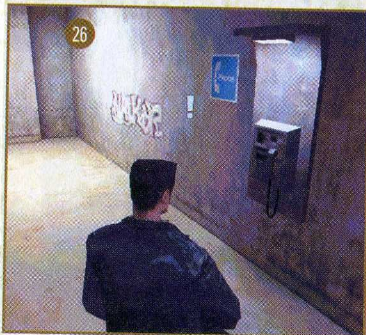

22

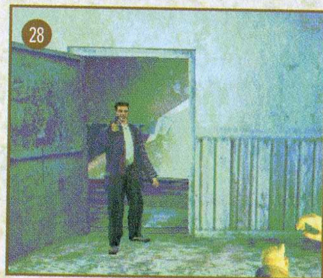

23


24



vent quelques items. Vous allez devoir marcher sur les tuyaux pour atteindre la fenêtre qui se trouve en face, mais je vous conseille d'abord de la casser à distance puis de balancer une grenade histoire d'être tranquille. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez sur deux hommes qui se feront sauter avec leurs bombes (**Photo 31**). Lorsque le mur tombera, continuez votre route en éliminant les gardes qui se trouvent sur votre chemin. Vous arriverez ensuite dans la pièce où se trouve Gognitti (**Photo 32 et 33**). Éliminez les trois gardes puis lisez la lettre froissée qui se trouve sur le bureau. Lancez-vous à la poursuite de Gognitti jusqu'à ce que vous deviez sauter sur une rame de métro.

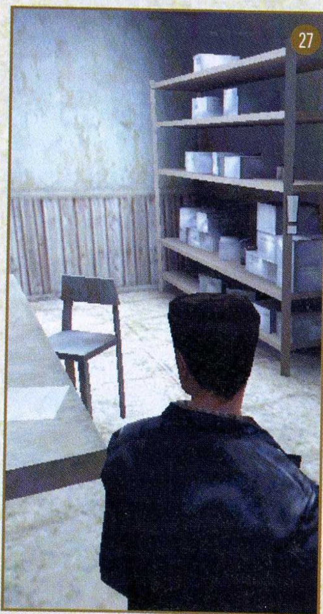

26


28

CHAPITRE VII BRUTALITÉ POLICIÈRE

Utilisez les tuyaux pour atteindre le toit qui se trouve en face et éliminez les deux gardes qui vont débarquer. Dirigez-vous ensuite vers la droite et continuez la poursuite jusqu'à ce que vous entriez dans un immeuble. Attendez tranquillement qu'un des trois gardes monte vous voir, puis descendez pour éliminer les deux autres. Traversez ensuite un terrain de jeu où vous attendent trois gardes (**Photo 34**). Vous verrez ensuite Gognitti monter dans un monte-charge (**Photo 35**).

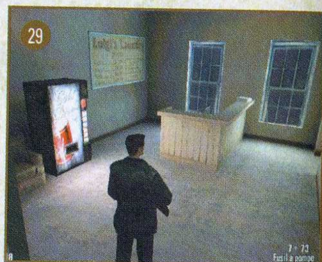

25


27

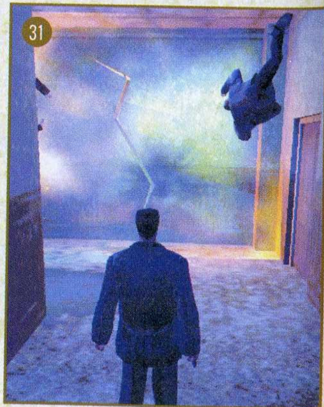
Faites gaffe aux tireurs embusqués et fouillez le camion. Servez-vous ensuite du monte-charge pour atteindre le toit de l'immeuble où vous attendent quelques amis. Lorsque vous arriverez au-dessus de la verrière, tirez sur les bouteilles de gaz pour faire le ménage sans trop d'efforts (**Photo 36**). Sautez ensuite sur les caisses qui se trouvent juste en dessous puis poursuivez jusqu'à une échelle d'incendie. Descendez et entrez dans une chambre pour regarder les nouvelles à la télé. Vous trouverez des antalgiques dans la salle de bain mais aussi quelques amis derrière la porte. Je vous conseille d'utiliser des grenades si vous en avez. Vous finirez par arriver sur le toit d'un immeuble en bas duquel se trouvent Gognitti et quelques hommes. Il est préférable de shooter le maximum de gardes avant de descendre afin de ne pas être transformé en gruyère en arrivant en bas. Lorsqu'il ne vous restera plus que Gognitti à descendre, je vous conseille d'utiliser les Ingrams en duo pour en terminer rapidement (**Photo 37**).

CHAPITRE VIII RAGNA ROCK

Vous allez faire un petit tour en boîte (**Photo 38**). Fouillez les guichets avant de débarquer dans le cellier où vous attendent deux gardes. Pour entrer dans le cellier, vous devrez actionner l'interrupteur qui se trouve derrière le guichet. Avancez tranquillement jusqu'à ce que vous arriviez devant une bibliothèque dans laquelle vous trouverez des revues sataniques (**Photo 39**). Montez


29


30


31

ensuite les escaliers et prenez garde lorsque vous passerez les portes battantes. Lorsque vous serez devant la console, vous pourrez récupérer des munitions dans le balcon du fond sur la droite. Continuez d'avancer pour prendre les escaliers qui vous mèneront dans un autre cellier. Soyez prudent car vous aurez au moins six gardes à maîtriser dans ce périmètre. Continuez d'avancer et montez les escaliers, puis avancez sur des poutrelles pour traverser de nouveau le cellier **(Photo 40)**. Continuez sur le toit, puis descendez les escaliers pour arriver dans les backstages. Restez en haut pour shooter tous les gardes qui monteront **(Photo 41)**. Vous pouvez ensuite jouer un peu de batterie si ça vous chante, puis allez à la console pour ouvrir le panneau derrière lequel se trouvent deux gardes. Lorsque vous serez de l'autre côté, dirigez-vous vers la droite et actionnez les leviers pour faire monter les panneaux. Essayez de shooter le garde qui se trouve dans les escaliers avant qu'il ne jette sa grenade. Montez tout en haut et prenez garde aux planches pourries.

CHAPITRE IX
L'EMPIRE DU DIABLE

Lisez la lettre sur le canapé puis prenez les escaliers pour monter à l'étage. Lorsque vous serez dans le sanctuaire, les hostilités se





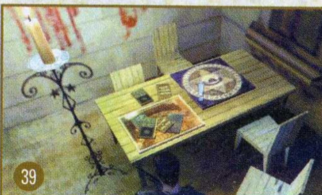


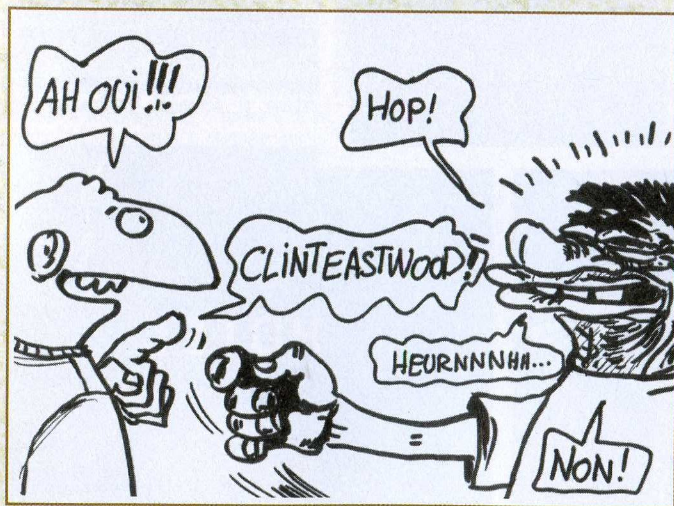






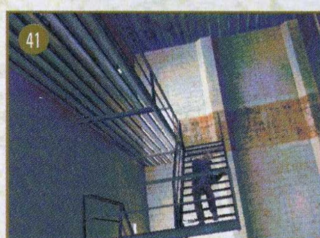






déclencheront lorsque vous marcherez au centre de la salle **(Photo 42)**. Je vous conseille donc de faire le plein d'items avant d'entrer dans le vif du sujet. Vous devrez affronter pas mal de gardes avant de vous coltiner le boss. Lorsque vous devrez l'affronter, je vous conseille de vous planquer derrière les escaliers pour shooter les deux gardes sans vous exposer **(Photo 43)**. Lorsque vous serez en face de lui, utilisez une arme automatique de manière à le paralyser et à lui infliger rapidement un maximum de dégâts.





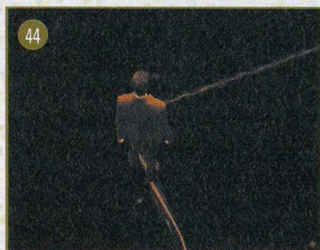


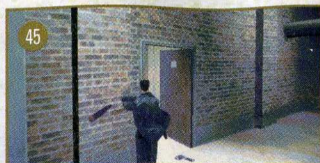
SECTION 2 UNE FROIDE JOURNÉE EN ENFER

Dans un premier temps, vous allez vous diriger au bruit. Lorsque vous traverserez votre maison, vous devrez marcher sur des espèces de poutrelles et vous diriger une nouvelle fois au bruit **(Photo 44)**. Dirigez-vous grosso modo vers la gauche pour retourner dans la maison et sortir de ce labyrinthe.

CHAPITRE I LA BATTE DE BASE-BALL

Vous démarrez dans une chaufferie avec une batte de base-ball comme seule et unique arme. Récupérez les antalgiques dans l'armoire et prenez-les tout de suite pour vous consolider. Maintenant, vous allez devoir récupérer des armes. Sortez de la salle et éliminez le garde qui patrouille seul. Revenez ensuite dans la salle et placez-vous près de la porte pour asséner des coups de batte avant que les autres gardes ne puissent vous tirer dessus **(Photos 45 et 46)**. Cette méthode vous permettra de liquider le gros de la troupe sans vous exposer inutilement. Visitez ensuite toutes les pièces pour faire le plein d'items, puis prenez l'ascenseur qui se trouve au fond. Liquidez tout de suite les deux gardes qui se trouvent en haut, puis attirez ensuite les trois autres qui se trouvent dans la pièce de droite pour ne pas vous faire canarder dans tous les sens **(Photo 47)**. Récupérez ensuite les antalgiques dans la petite armoire, puis occupez-vous du garde qui se trouve près des pièces de viande. Allez dans la rue puis sur la gauche pour retourner dans l'hôtel **(Photo 48)**. Allez vers la gauche pour éliminer les trois gardes qui sont derrière la porte, puis écoutez la radio. Allez dans les toilettes pour liquider le garde, puis ouvrez la porte du bar **(Photo 49)**. Cette fois-ci, vous devrez éliminer les sbires qui sont autour du boss en gardant pas mal de munitions pour les Ingrams afin de vous occuper du boss en dernier.





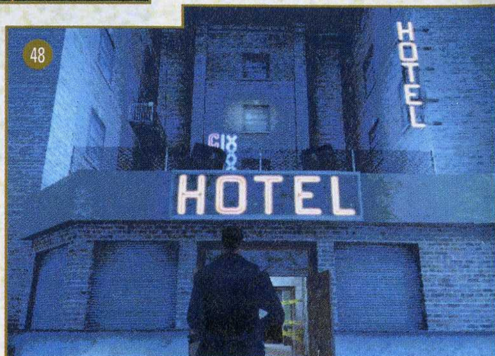




CHAPITRE II UNE OFFRE QUE TU NE PEUX PAS REFUSER

Dégommez le garde qui se trouve dans la cabane et actionnez l'interrupteur pour





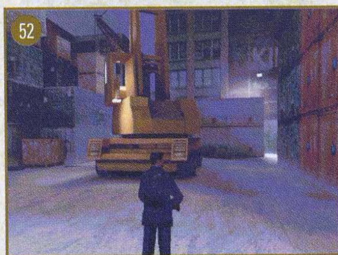
ouvrir la grille. Dégommez ensuite les deux gardes et ouvrez le rideau de fer qui se trouve au fond à gauche. Dégommez les trois gardes qui sont à l'intérieur et montez sur les caisses afin d'atteindre la passerelle **(Photo 50)**. Lorsque vous aurez pris tous les items, sortez de la pièce et tirez sur le baril lorsque le garde sera à proximité, puis occupez-vous de celui qui se trouve dans le camion **(Photo 51)**. Allez ensuite dans l'autre entrepôt et utilisez la console pour dégager la porte. Une fois dehors, shootez les gardes en essayant de les attirer dans un coin puis actionnez la grue **(Photo 52)**. Si vous avez besoin de munitions, montez sur la grue pour atteindre un container dans lequel vous aurez de quoi recharger vos armes. Shootez ensuite le garde qui se trouve sur la passerelle derrière vous, puis les deux autres qui arriveront. Poursuivez jusqu'à ce que vous deviez passer sous une grosse machine **(Photo 53)**. Lorsqu'elle se mettra en marche, foncez à l'autre bout et entrez rapidement dans le container qui se trouve sur la gauche. Attendez ensuite tranquillement que deux gardes viennent vous faire la peau. Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez devant un container dans lequel vous trouverez un fusil de sniper **(Photo 54)**. Utilisez-le sur les deux gardes qui sont au fond puis tirez sur la cale qui retient la remorque **(Photo 55)**. Tirez ensuite sur le cadenas pour récupérer les items qui se trouvent derrière la grille puis revenez au niveau du pont. Traversez le pont et liquidez le garde qui sortira de la pièce qui se trouve sur la droite. Entrez dans celle-ci puis appuyez sur l'interrupteur pour entrer dans une autre petite pièce où vous attendent quelques items **(Photo 56)**. Lorsque vous aurez fait le plein, éliminez le reste des gardes puis passez par la porte qui se trouve au fond de la cour.




49

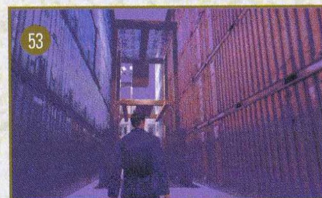

51

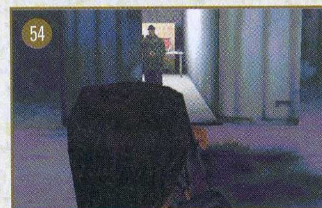

50


52

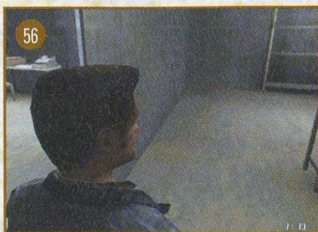
CHAPITRE III
DANS LA CALE AVEC LES RATS

Éliminez le garde qui se trouve en hauteur et préparez-vous à recevoir de la visite. Lorsque vous passerez entre les caisses, collez-vous tout de suite sur celle de gauche **(Photo 57)**. Cette manip vous permettra d'éviter de vous prendre une grenade. Occupez-vous ensuite des deux gardes visibles. Avancez en évitant de vous prendre une grenade et faites attention aux tireurs embusqués. Montez ensuite sur la passerelle et sautez dans le container qui se trouve au fond pour récupérer quelques items **(Photo 58)**. Lorsque vous pousserez la porte du fond, vous devrez éliminer rapidement le garde qui se trouve sur le chariot puis snipper tous les autres qui se trouvent dans les tourelles **(Photo 59)**. Visitez toutes les tourelles pour récupérer des munitions, puis allez jusqu'à la porte. Entrez dans le hangar et liquidez les trois gardes qui s'y trouvent, puis celui qui est posté derrière la grille **(Photo 60)**. Montez ensuite sur la passerelle et allez tout au bout pour entrer dans une pièce où vous trouverez un interrupteur qui vous permettra d'ouvrir la grille qui se trouve en bas. Si vous regardez au sol, vous

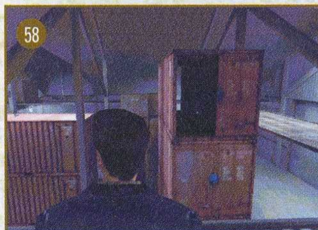

53


54

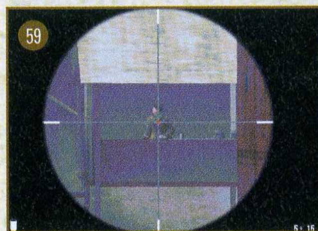

55

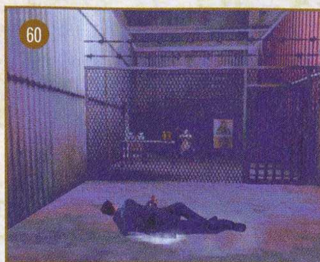

56

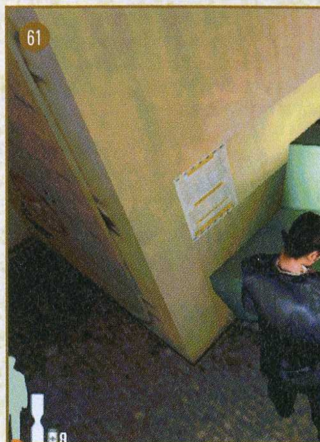

57


58

verrez une autre pièce remplie de bouteilles de gaz. Si vous tirez dessus, vous pourrez récupérer quelques items supplémentaires en redescendant. Fouillez bien les containers avant de sortir. Lorsque vous arriverez sur le quai, vous devrez flinguer quelques gardes avant de monter sur le bateau. Une fois à bord, restez sur vos gardes et faites attention aux angles morts. Montez ensuite dans le poste de navigation et répondez au téléphone (**Photo 61**). Maintenant, il va falloir descendre au fond de la cale, et l'usage de grenades est assez recommandé. Lorsque vous ouvrirez le sas qui se trouve en bas, ne restez pas devant car vous ne tiendrez pas une demi-seconde. Remontez un peu dans les escaliers et flinguez ceux qui cherchent à vous atteindre. Une ou deux grenades ne


59


60


61

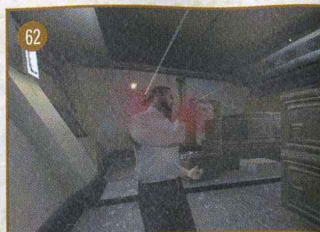
peuvent pas faire de mal. Faites exploser les bouteilles de gaz qui sont au fond à fin d'affaiblir le boss puis terminez-le avec les Ingrams (**Photo 62**).

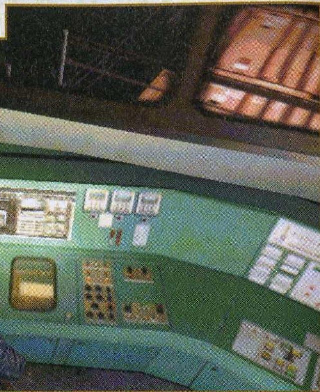
CHAPITRE IV ETEINS MES ARDEURS À L'ESSENCE

Lorsque vous serez dans le restaurant, vous devrez courir très vite afin de ne pas finir brûlé vif (**Photo 63**). Sauvegardez régulièrement tant que vous n'êtes pas sûr du chemin. Lorsque vous arriverez dans les cuisines, liquidez le garde puis balancez une grenade dans le petit monte-charge pour refroidir ceux qui sont en bas (**Photo 64**). Passez ensuite par la trappe qui se trouve au fond pour vous faire de nouveaux amis. Frayez-vous un passage pour atteindre les escaliers du fond qui vous permettront de sortir.

CHAPITRE V L'ANGE DE LA MORT

Pour commencer, faites sauter le premier garde à l'aide des bidons d'essence (**Photo 65**). Traversez tranquillement la cave pour arriver


62

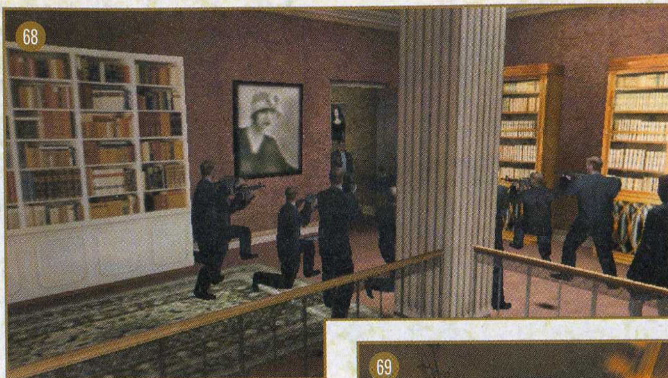



63


64

dans la cuisine (**Photo 66**). Observez les cartes qui se trouvent sur la table, puis occupez-vous des trois gardes qui sont dans la pièce suivante. Lorsque vous les aurez dessoudés, restez sur vos gardes car deux autres vont arriver. Avancez prudemment en prenant soin de fouiller les tiroirs. Lorsque vous aurez passé la salle du piano, prenez garde aux hommes qui se trouvent dans la salle suivante. Lorsque vous arriverez dans les escaliers, essayez de ne pas trop vous exposer pour éviter les tireurs embusqués. Vous devrez ensuite vous occuper des trois gardes qui se trouvent dans la pièce du haut. Balancez au moins deux grenades pour liquider le boss plus facilement. Vous devrez ensuite aller dans la pièce qui se trouve en face, mais prenez garde à l'homme au lance-

grenades. Allez ensuite jusqu'au téléphone, puis décrochez. Vous devrez ensuite vous occuper de trois autres énergumènes retranchés dans une pièce. Lorsque vous aurez fait le ménage, préparez votre lance-grenades avant de rentrer dans la dernière pièce. Lorsque vous aurez la main, balancez une grenade pour vous débarrasser des trois hommes qui viennent d'arriver (Photo 67). Lorsque vous ressortirez, vous n'aurez pas d'autre choix que de vous rendre (Photo 68).









SECTION 3
UN PEU PLUS PRÈS DU PARADIS



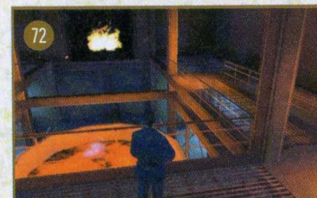
Vous allez de nouveau pédaler dans la semoule (Photo 69). Lorsque vous serez au niveau du labyrinthe, allez vers la droite en vous dirigeant au bruit jusqu'à ce que vous affrontiez votre double (Photo 70). Vous devez impérativement vous en débarrasser si vous voulez passer à l'étape suivante.



CHAPITRE I
ÇONDUISEZ-MOI À COLD STEEL

Cassez la verrière pour descendre puis tirez sur les mines pour passer (Photo 71). Récupérez des items dans la pièce suivante puis écoutez la radio. Entrez dans le hangar et fouillez d'abord les containers avant d'entrer dans la petite pièce. Soulevez ensuite le rideau de fer et liquidez les deux soldats qui sont derrière. Faites sauter la mine dans la pièce suivante et prenez soin d'esquiver la grenade que l'on va vous lancer. Lorsque vous arriverez dans la salle des hauts-fourneaux, faites attention aux gardes qui sont sur les passerelles (Photo 72).







Soulevez le rideau de fer qui se trouve au fond et derrière lequel se trouvent des caisses. Faites une sauvegarde puis montez sur la barrière pour passer de l'autre côté afin de récupérer des munitions.

Continuez d'avancer en restant sur vos gardes car il y a souvent des soldats qui débarquent d'un peu partout. Avancez jusqu'à une petite pièce où vous trouverez un talkie-walkie qui vous permettra d'en savoir un peu plus sur la suite des opérations (Photo 73).







CHAPITRE II LES VÉRITÉS CACHÉES

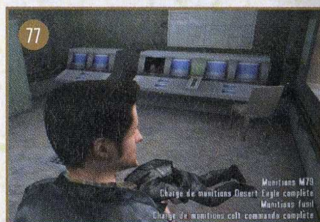
Liquidez les deux soldats et consultez les dossiers qui sont sur la table. Avancez puis coupez la valve qui se trouve sur la droite pour arrêter le jet de vapeur (Photo 74). Vous devrez ensuite traverser une passerelle, mais vous devrez liquider les gardes qui sont dans cette pièce, sinon vous risquez d'avoir des problèmes. Lorsque vous serez dans la pièce du fond, vous devrez faire exploser un bidon afin de pourvoir atteindre l'autre passerelle. Faites attention aux mines qui sont dans la pièce suivante et au soldat plaqué derrière les caisses. Tirez ensuite à travers la grille pour ouvrir celle-ci, puis tournez la valve pour arrêter le jet de vapeur (Photo 75). Lorsque vous ouvrirez la porte, restez sur le seuil et servez-vous de votre fusil de sniper pour dégommer le soldat qui arrivera dans le poste de contrôle sur votre gauche. Allez ensuite récupérer le lance-grenades qui se trouve dans le container, une fois que vous aurez éliminé son occupant. Continuez d'avancer et servez-vous des structures pour atteindre la passerelle cassée (Photo 76). Lorsque vous accéderez à la salle de contrôle, retournez-vous rapidement après avoir visualisé les écrans (Photo 77). Lorsque vous serez dans le hangar suivant, visitez les containers et actionnez le panneau de contrôle (Photo 78).

Tirez sur le rideau pour créer une brèche, puis liquidez les deux soldats qui se trouvent derrière. Traversez ensuite les fourneaux et faites un peu de ménage avant d'aller au poste de contrôle pour fermer les fourneaux (Photo 79). Il ne vous reste plus maintenant qu'à atteindre l'ascenseur D-6 pour passer au niveau suivant.



CHAPITRE III AU CŒUR DE L'ENFER

Pour commencer, planquez-vous tout de suite derrière les caisses pour vous mettre à couvert (Photo 80). Lorsque vous aurez liquidé les deux sbires, observez le logo qui se trouve au centre de la salle suivante. Je vous conseille d'éliminer les trois soldats d'un seul coup avec le lance-grenades afin d'éviter des complications ultérieures. Continuez d'avancer jusqu'à un ordinateur dont vous n'avez pas le code (Photo 81). Avancez un peu plus loin pour le récupérer sur un autre ordinateur (Photo 82). Ce code vous permettra d'accéder à un ascenseur qui vous mènera à une série de cellules. Libérez le professeur qui se trouve à l'intérieur et suivez-le (Photo 83). Faites en sorte qu'il ne lui arrive rien. Lorsque vous aurez liquidé les deux soldats, suivez le professeur et entrez dans le sas de décontamination pour accéder à l'autre partie du labo. Vous arriverez ensuite dans une pièce entièrement piégée (Photo 84). Détruisez les mines pour accéder à l'ordinateur, puis prenez l'ascenseur qui se trouve sur la gauche. Entrez ensuite dans le sas de décontamination et tirez sur les mines en prenant soin de ne pas rester derrière la porte. Une fois que la voie sera libre, filez rapidement vers l'ascenseur avant que le bâtiment n'explose.





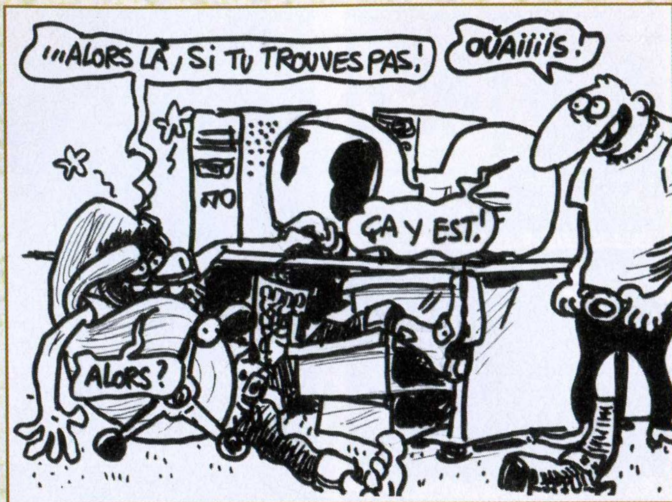



80


81


82


83

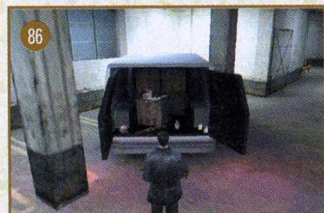


CHAPITRE IV LE TRAÎTRE

Les choses sérieuses vont commencer. Commencez par éliminer les quatre gardes puis montez sur le toit du parking en vous aidant des barils et de la climatisation (Photo 85). Tirez sur la tôle pour vous créer une ouverture puis sautez dans la grille pour accéder à une pièce où vous pourrez récupérer des munitions. Descendez doucement dans le parking car vous allez avoir pas mal de monde sur le dos. Lorsque vous serez dans le premier sous sol, faites le ménage et allez récupérer les antalgiques qui se trouvent au fond. Avant de descendre au deuxième sous-sol, faites très attention aux hommes qui sont derrière les parois. Il est préférable de les attirer dans un angle mort pour ne pas être pris sous des tirs croisés. Lorsque vous aurez nettoyé le deuxième sous-sol, fouillez la camionnette pour récupérer quelques babioles (Photo 86). Attention aux deux hommes qui vous attendent derrière le mur qui mène au troisième sous-sol. Liquidez ensuite le garde qui se trouve derrière la grille puis tirez sur le cadenas pour ouvrir celle-ci (Photo 87). Vous trouverez des munitions pour votre M16 dans la benne qui se trouve au fond (Photo 88). Récupérez les antalgiques dans la petite armoire du fond et prenez garde aux deux hommes qui se cachent derrière le 4x4. Lorsque vous les

84


85

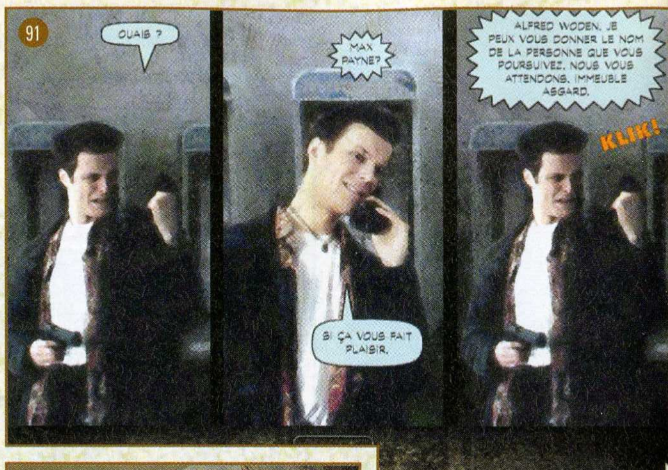

86


87


88


89


90






92

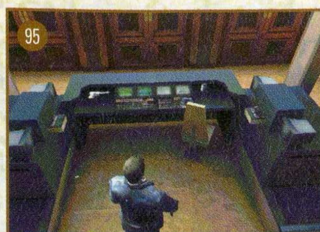
aurez liquidés, deux autres arriveront. Entrez ensuite dans la petite pièce pour écouter la radio et récupérer des munitions (Photo 89). Lorsque vous serez dans la descente, déclenchez l'action pour voir les deux gardes cramer avec la camionnette (Photo 90). Faites le ménage, puis allez fouiller la camionnette qui se trouve au fond pour récupérer des munitions et des antalgiques. Dans la descente du dernier sous sol, récupérez des munitions dans la benne puis soyez fin prêt lorsque vous franchirez la grille car celle-ci se refermera derrière vous. Éliminez les premiers gardes qui se trouvent sur la droite puis entrez dans le bureau pour récupérer des munitions. Malheureusement, vous ne pouvez pas ouvrir la porte de sortie. Vous allez devoir affronter quelques gardes qui sont derrière la camionnette qui est au fond. Lorsque vous aurez éliminé le plus coriace, allez répondre au téléphone qui sonne près de l'ascenseur (Photo 91).

CHAPITRE V AU PAYS DES AVEUGLES

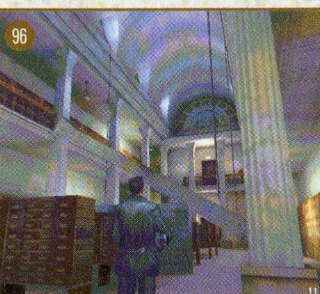
Vous vous en êtes sorti de justesse, mais il va falloir nettoyer la place. Entrez par la cave et tirez sur les mines qui sont au mur. Attendez qu'un garde se pointe pour l'aligner puis essayez d'attirer les deux autres pour faire la même manip. Montez ensuite les escaliers pour entrer dans le vif du sujet. Commencez par liquider le garde qui se trouve sur la passerelle avec sa visée laser. Entrez ensuite dans la pièce de sécurité pour visionner les écrans mais retournez-vous rapidement pour faire face aux gardes qui arriveront (Photo 92). Lorsque la voie sera libre, prenez les escaliers qui se trouvent sur la gauche avec votre M16 pour plus d'efficacité. Faites attention aux ascenseurs car parfois ces derniers réservent des surprises. Lorsque vous arriverez dans les bureaux, sautez au-dessus de la mine puis dégommez rapidement le garde qui se trouve derrière la paroi (Photo 93). Écoutez la radio lorsque vous aurez liquidé les deux gardes puis récupérez les munitions avant de sortir de cette zone. Lorsque vous sortirez des bureaux, utilisez le lance-grenades sur l'intersection pour vous faire les trois gardes d'un seul coup. Entrez ensuite dans le bureau du fond puis prenez la cassette vidéo sur le bureau ainsi que le plan puis utilisez la télé. Ouvrez ensuite l'armoire qui se trouve dans le bureau suivant pour récupérer quelques items. Tirez ensuite sur le tableau qui se trouve derrière le bureau pour faire tomber ce dernier et découvrir un interrupteur qui vous permettra d'accéder à une pièce











secrète dont l'entrée se trouve sous le canapé. Lorsque vous sortirez de ce bureau, prenez les escaliers qui sont à l'opposé pour descendre. Faites sauter les mines puis balancez une grenade pour éliminer les deux gardes qui sont derrière la porte **(Photo 94)**. Continuez de descendre jusqu'au rez-de-chaussée où vous trouverez des antalgiques au poste de contrôle si vous en avez besoin **(Photo 95)**. Descendez les escaliers de nouveau en utilisant une ou deux grenades puis tirez sur les mines qui sont dans le couloir. Pour accéder à la porte qui vous permettra de passer au niveau suivant.

CHAPITRE VI
RAPPORT DE FORCE BYZANTIN

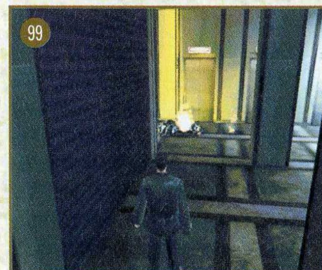
Éliminez les trois gardes qui sont à proximité puis tirez sur les mines pour faire tomber les armoires. Lisez ensuite les documents qui sont sur le bureau puis dégommez les gardes qui sont à l'étage avant de monter sur les armoires. Avancez prudemment jusqu'aux escaliers en bois où vous attend un garde. Récupérez les antalgiques derrière puis tirez sur le boîtier de la salle précédente afin d'ouvrir la porte qui se trouve juste à côté. Lorsque vous serez dans la bibliothèque, tirez sur la mine qui se trouve sur le pilier pour faire tomber celui-ci afin de monter à l'étage **(Photo 96)**. Avancez jusqu'au dôme et utilisez votre fusil de sniper pour éliminer les gardes qui se trouvent dans le périmètre **(Photo 97)**. Juste après le dôme, vous allez descendre des escaliers, mais méfiez-vous des gardes qui descendront du plafond. Continuez de descendre jusqu'à un bureau où deux gardes sont en train de discuter **(Photo 98)**. Balancez un cocktail Molotov pour les calmer. Avant de ressortir de cette pièce, rechargez toutes vos armes car vous êtes attendu dans l'entrée principale.

CHAPITRE VII
RIEN À PERDRE

Dès que vous passerez les portiques, trois gardes feront leur apparition au bout du hall. Neutralisez-les rapidement avec une grenade ou un cocktail Molotov **(Photo 99)**. Vous allez avoir ensuite pas mal de gardes équipés de lance-grenades qui vous attendent. Soit vous les snippez, soit vous passez rapidement en shootant les deux gardes qui sortiront de l'ascenseur qui se trouve au fond. Montez ensuite les escalators en prenant soin de détruire toutes les mines. Nettoyez ensuite le









périmètre et allez chercher des antalgiques tout au fond. Revenez ensuite sur la passerelle où se trouvaient les gardes qui vous lançaient des grenades avant de monter à l'étage. Vous devrez ensuite passer dans un couloir rempli de détecteurs que vous devrez esquiver si vous ne voulez pas sauter **(Photo 100)**. Préparez une arme efficace car à mi-parcours, vous aurez de la visite. Allez ensuite chercher des antalgiques tout au fond et revenez liquider les deux gardes qui arriveront. Avant d'appuyer sur le bouton de l'ascenseur, prenez le lance-grenades pour accueillir les hommes qui viendront vous voir **(Photo 101)**. Entrez dans l'ascenseur, mais n'appuyez pas tout de suite sur le bouton et regardez en l'air. La cage est complètement piégée. Vous pouvez utiliser votre fusil de sniper pour faire sauter les mines ou alors les faire sauter au fur et à mesure de la montée si vous êtes joueur. Lorsque vous arriverez à destination, vous devrez éliminer quatre gardes sur votre gauche avant d'entrer dans la salle de contrôle où un autre vous y attend. Appuyez ensuite sur la console et préparez-vous à affronter trois autre gardes qui vont débarquer **(Photo 102 et 103)**. Prenez ensuite l'ascenseur pour descendre et plaquez-vous sur la gauche pour ne pas être touché par l'hélicoptère. Sautez ensuite dans l'autre ascenseur, puis, dès qu'il sera arrivé, neutralisez les trois gardes qui sont dans le périmètre. Éliminez les deux autres gardes puis montez sur la passerelle pour lancer une grenade afin de détruire l'appareillage électronique **(Photo 104)**. Restez vigilant pour dégommer les deux autres gardes qui vont arriver, puis prenez l'ascenseur. Une fois en haut, essayez d'attirer les gardes dans des angles morts pour éviter de vous faire trop canarder. Occupez-vous ensuite de l'ordinateur qui se trouve sur le bureau avant de prendre l'ascenseur sur la gauche **(Photo 105)**.











100

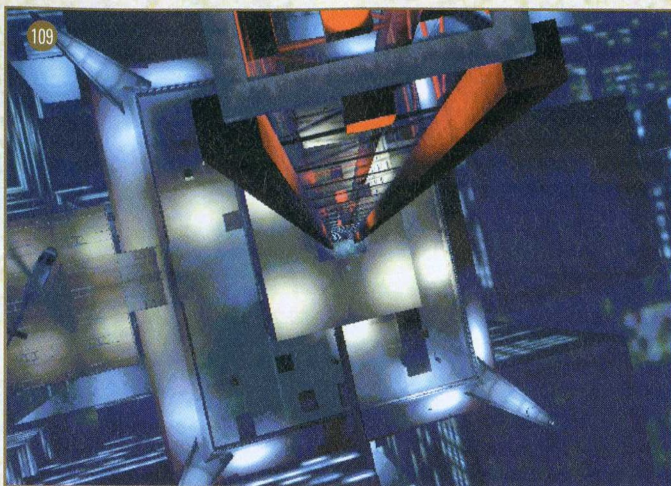
CHAPITRE VIII
DOULEUR ET SOUFFRANCE

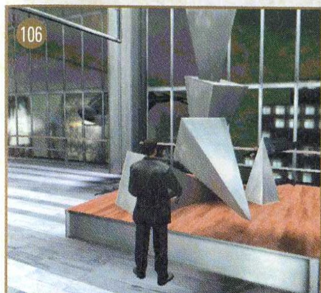
Vous allez entrer en action tout de suite et vous devrez éliminer rapidement les quatre gardes. Juste après, un hélicoptère viendra vous canarder **(Photo 106)**. Planquez-vous derrière la sculpture et attendez qu'il s'en aille. Après la visite des deux gardes, attendez devant l'ascenseur de gauche pour shooter un garde qui arrivera. Traversez ensuite la bibliothèque et sautez sur la corniche pour atteindre l'autre balcon **(Photo 107)**. Lorsque vous monterez les escaliers, essayez de balancer une grenade sur les deux types qui sont en haut, sinon vous devrez essuyer pas mal de tirs pour les dégommer. Soyez vigilant car trois autres arriveront par la suite. Vous devrez ensuite entrer dans une grande pièce où se trouvent pas mal de gardes, et il est préférable de les attirer à l'extérieur pour éviter les complications. Continuez votre progression jusqu'à ce

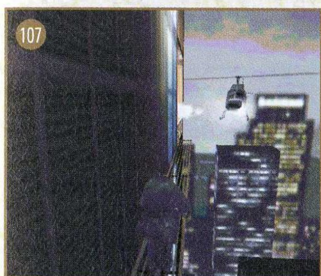




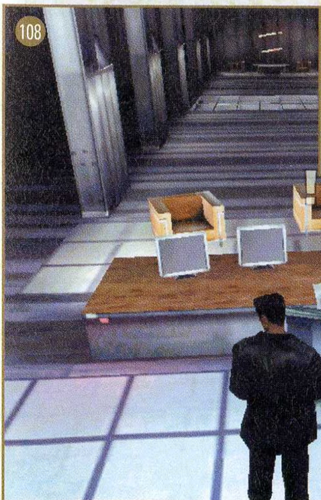
que vous arriviez devant un grand bureau **(Photo 108)**. Appuyez sur le petit interrupteur qui se trouve sur la gauche pour ouvrir un sas. Montez rapidement les escaliers en esquivant la grenade, puis lorsque vous serez sur le toit, tirez sur la base du câble pour le faire céder puis occupez-vous rapidement des gardes qui vont débarquer. Tirez ensuite sur le deuxième câble, puis utilisez le lance-grenades sur la tour pour la faire tomber. Il ne vous reste plus qu'à admirer la scène de fin **(Photo 109)**.


109


106


107


110


108

FINALE SECRÈTE

Ce petit supplément n'apparaît que lorsque vous terminez le mode « Mort à l'arrivé ». Vous arrivez dans une grande salle dans laquelle vous affrontez un grand nombre d'agents. Récupérez toutes les munitions et le lance-grenades qui se trouve au centre de la salle, si vous en avez le temps. Utilisez tout ce que vous avez sous la main pour venir à bout de tous vos ennemis. Lorsque vous aurez fini, vous aurez la possibilité d'entrer dans une salle avec quelques photos **(Photo 110)**.

Cap'tain Ta Race...

F1 Racing Championship : le Grand Prix de Kuala Lumpur

Nous remplacerons le circuit des États-Unis par le circuit de Kuala Lumpur. Ce dernier est relativement technique et l'importance des appuis aérodynamiques se fera sentir dès les premiers tours de roues.



Choix des pneumatiques

Pression des trains avant	1.30
Pression des trains arrière	1.30

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant	22.0°
Aileron arrière	23.0°

Répartition des freins

Frein avant	55 %
Frein arrière	45 %



Boîte de vitesses :

Première	0.33
Seconde	0.43
Troisième	0.52
Quatrième	0.62
Cinquième	0.69
Sixième	0.76
Septième	0.81
Différentiel	2







Géométrie\Carrossage

Avant gauche	-2.10°
Avant droit	-2.10°
Arrière gauche	-1.10°
Arrière droit	-1.10°

Géométrie\Parallélisme

Avant gauche	-0.20°
Avant droit	-0.20°
Arrière gauche	-0.00°
Arrière droit	-0.00°

Géométrie\Hauteur de caisse

Avant	70 mm
Arrière	75 mm

Géométrie\Angle de braquage

Angle	22°











Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche	5300
Compression avant gauche	4100
Détente avant droite	5300
Compression avant droite	4100
Détente arrière gauche	5200
Compression arrière gauche	4000
Détente arrière droite	5200
Compression arrière droite	4000

Suspension\Ressort

Avant gauche	80000
Avant droite	80000
Arrière gauche	95000
Arrière droite	95000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche	55 mm
Avant droit	55 mm
Arrière gauche	55 mm
Arrière droit	55 mm

Suspension\Barre anti-roulis

Avant	10000
Arrière	60000

F1 Racing Championship : le Grand Prix de Suzuka

Suzuka est certainement un des circuits les plus difficiles à négocier. Tous les cas de figure sont au rendez-vous sur ce circuit, et les problèmes d'adhérence se font sentir particulièrement dans les virages en dévers et à la réaccélération.

Choix des pneumatiques

Pression des trains avant	1.25
Pression des train arrière	1.25

Choix et réglage aérodynamique

Aileron avant	15.0°
Aileron arrière	22.0°

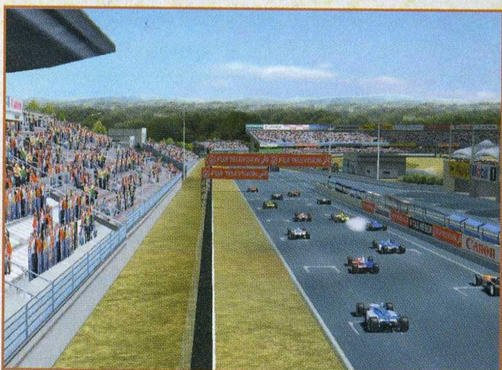
Répartition des freins

Frein avant	55 %
Frein arrière	45 %

Boîte de vitesses :

Première	0.36
Seconde	0.48
Troisième	0.57
Quatrième	0.65
Cinquième	0.72
Sixième	0.78
Septième	0.82
Différentiel	2















Géométrie\Carrossage

Avant gauche	-2.10°
Avant droit	-2.10°
Arrière gauche	-1.10°
Arrière droit	-1.10°

Géométrie\Parallélisme

Avant gauche	-0.20°
Avant droit	-0.20°
Arrière gauche	-0.00°
Arrière droit	-0.00°

Géométrie\Hauteur de caisse

Avant	69 mm
Arrière	74 mm

Géométrie\Angle de braquage

Angle	22°





Suspension\Amortisseur

Détente avant gauche	4400
Compression avant gauche	3380
Détente avant droite	4400
Compression avant droite	3380
Détente arrière gauche	5200
Compression arrière gauche	4000
Détente arrière droite	5200
Compression arrière droite	4000

Suspension\Ressort

Avant gauche	80000
Avant droite	80000
Arrière gauche	95000
Arrière droite	95000

Suspension\Butées de choc

Avant gauche	55 mm
Avant droit	55 mm
Arrière gauche	55 mm
Arrière droit	55 mm

Suspension\Barre anti-roulis

Avant	10000
Arrière	60000



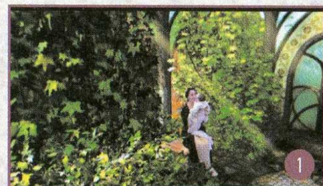
SOLUTION MYST III

Que les accros de Myst se rassurent, ils trouveront la suite de cette solution dans le prochain numéro. Faute de place, nous vous donnons quelques éléments qui vous permettront de résoudre les premières énigmes auxquelles vous serez confronté sur la première île.

TOMAHNA :



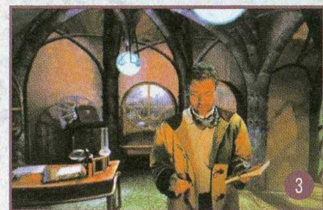
Vous allez être accueilli par Catherine et son bébé (Photo 01). Lorsqu'elle aura terminé son speech, entrez dans la pièce qui se trouve derrière elle. Une fois dans la pièce, examinez les objets et le livre qui se trouve sur le pupitre (Photo 02). Dirigez-vous ensuite vers la sphère pour qu'Atrus vienne vous rejoindre (Photo 03). Apparaîtra ensuite un individu qui mettra le feu au bureau et s'emparera du livre de liaison qui se trouve sous le globe de verre. Lorsque vous arriverez sur J'Nanin, vous verrez le voleur s'enfuir. Ne cherchez pas à le poursuivre car cela ne servira à rien. Observez le phare qui se trouve juste devant vous pour consulter un livre, avancez tout droit puis descendez les échelles



1



2



3



4

incrustées dans la roche pour arriver devant une étrange machine (Photo 04). Tournez la manivelle jusqu'à ce que la lumière se reflète dans le globe qui se trouve sur votre gauche. Tournez-vous pour voir le petit phare éclairé et tournez ce dernier pour dévier le rayon de lumière (Photo 05). À partir de maintenant, retenez bien les couleurs qui se trouvent sur les phares et notez l'ordre dans lequel vous les manipulez. Regardez ensuite à l'intérieur pour voir ce que ça donne. Vous devez tourner le phare jusqu'à ce que vous voyiez le suivant et procédez de la même manière pour les suivants, ce qui vous permettra d'ouvrir une porte qui se trouve à l'extrémité de l'île (Photo 06). Avant d'ouvrir cette porte, vous devrez appuyer sur les

5

boutons de différentes couleurs dans un ordre bien précis pour ouvrir celle-ci. La combinaison pour ouvrir la porte est la suivante : Jaune, Bleu, Vert, Rouge, Jaune, Violet, Rouge. Vous venez d'ouvrir la porte d'une des cornes qui se trouvent sur cette île. Dirigez-vous maintenant vers la corne qui se trouve près de l'endroit par lequel vous êtes arrivé. Lorsque vous serez près de celle-ci, vous pourrez voir un symbole à sa base. Allez sur la gauche et avancez pour trouver une ouverture dans le sol. Descendez pour



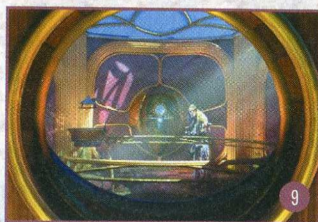
arriver sur une passerelle au bout de laquelle se trouve une porte. Malheureusement, un tonneau vous en bloque l'accès. Si vous regardez attentivement sur la gauche, vous pourrez voir une échelle incrustée dans la roche. Remontez sur la falaise et allez vers l'échelle pour descendre. Une fois en bas, vous devrez utiliser le pupitre pour faire bouger le tonneau afin de pouvoir atteindre la porte. Faites en sorte que le tonneau soit complètement à droite et que l'échelle soit dans l'axe de l'ouverture. Lorsque vous ouvrirez la porte, vous verrez un trou béant derrière celle-ci. Afin de combler ce vide, retournez au pupitre et actionnez les leviers de telle sorte que le tonneau s'engouffre dans la pièce. Retournez ensuite dans la pièce et observez l'étrange machine qui se trouve sur la droite et qui est visiblement la même que celle que vous avez trouvée dans la pièce précédente **(Photo 07)**. Il est clair qu'il vous faut une ou plusieurs combinaisons, que vous ne possédez pas





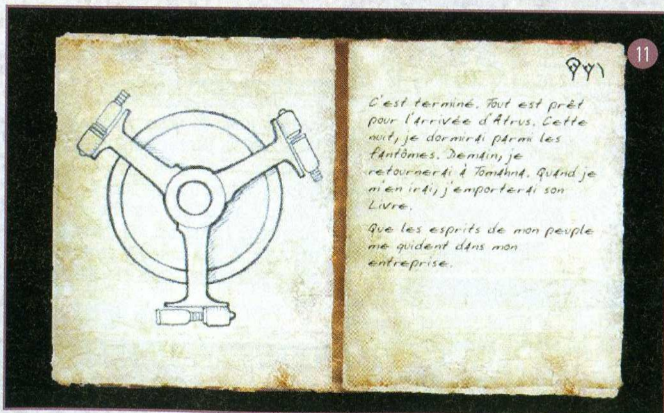
encore, pour les activer. Revenez près de la corne, traversez le pont puis dirigez-vous sur la droite pour utiliser l'échelle et accéder ainsi à une autre passerelle au bout de laquelle se trouve un bâtiment **(Photo 08)**. Approchez-vous de la porte pour voir le voleur qui s'est enfui avec le livre **(Photo 09)**. Vous ne pouvez pas entrer car la porte est verrouillée. Vu la porte qui se trouve derrière, il y a sûrement un autre moyen d'accès. Dirigez-vous vers la première pièce que vous avez ouverte puis descendez tout en bas pour apercevoir une pièce qui se trouve à la base de l'édifice où vous avez vu le voleur. Entrez dans la pièce et actionnez le levier qui se trouve en face, puis allez sur la gauche pour appuyer sur un interrupteur qui ouvrira une grille se trouvant juste derrière vous. Entrez dans la pièce où vous pourrez voir un portrait de femme peint en rouge sur la gauche. Dirigez-vous ensuite vers le hamac dans lequel vous trouverez un livre particulièrement intéressant. Regardez ensuite la balance qui se trouve sur la gauche pour voir que quatre boules de bois pèsent le même poids qu'une boule bleue.

Observez ensuite l'établi et la balance dans laquelle se trouvent quatre boules bleues qui semblent peser le même poids que la boule noire suspendue sur la gauche. Observez ensuite la petite machine qui se trouve sur la gauche et tournez la manivelle pour déclencher un arc électrique **(Photo 10)**. Prenez ensuite le tuyau qui se trouve devant les fils et connectez-le. Actionnez ensuite la manivelle pour voir l'espèce de machine qui se trouve sur la gauche absorber une mouche. Dirigez-vous vers l'ascenseur qui se trouve derrière et entrez dans la cabine. Actionnez le levier qui se trouve sur la gauche pour monter à l'étage. Vous apercevrez le voleur, mais vous ne pourrez pas sortir de la cabine. Redescendez puis sortez de la cabine. Utilisez le levier pour faire monter la cabine puis regardez dans la fosse pour voir qu'il y a des mécanismes. Ouvrez le livre que vous avez trouvé dans le hamac pour retrouver ces



mêmes mécanismes. Placez les roues crantées de manière à ce que le trou que possède celle de gauche soit en face d'une des dents de celle de droite. Actionnez ensuite le levier du mécanisme de gauche de manière à ce qu'il se trouve emboîté. Sur la gauche se trouve une roue avec trois branches. Il faut que deux extrémités soient tournées à l'extérieur et une à l'intérieur comme sur le dessin du livre **(Photo 11)**. Placez ensuite les trois poids dans la même position que sur le dessin. Ces manips vous permettront de faire tourner la cabine d'ascenseur lors de votre ascension ce qui vous permettra d'entrer dans la pièce où se trouve le voleur. Malheureusement, lorsque vous arriverez dans la pièce, ce dernier prendra la tangente avec l'aide du précieux livre...





GABRIEL LOPEZ

En détresse

Y en a qui disent que... <CENSURé> <CENSURé> <CENSURé>... Et maintenant, tout de go, une petite page de pub : votre princesse est partie faire la bringue à « La Couronne De Cuivre » avec le concierge du donjon ? Il ne vous manque plus qu'un Prutzz pour monter votre sort « décapsuler Goblin » au niveau 9 ? La pile atomique du Méchanoïde a des fuites ??? Le code d'accès de Hal 9001b refuse de sortir du Cyberespace ? Une seule solution, questionnez En Détresse, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou crack@joystick.fr. Bien sûr, si vous connaissez les réponses, n'hésitez pas à les envoyer par les mêmes moyens.

Questions

BALDUR'S GATE 2, THRONE OF BHAAL

Hellllppppp ! Voilà je suis bloquée à BGII Throne of Bhaal. Je suis dans la tour de garde au niveau de la machine de Lum. Dans une salle, six torches doivent être allumées. J'ai réussi à obtenir les trois huiles et le silex, mais je ne sais pas quelle couleur employer et pour quelle torche !!! Aurais-je loupé quelque chose dans le niveau ???? Merci d'avance pour toute aide !

Réf.: N°13001, Stéphanie

OUTCAST

Salut à tous ! J'ai fini Outcast plusieurs fois et ce jeu est trop génial. Pourtant, il y a un truc que je n'ai pas réussi à faire, c'est upgrader le fusil de sniper. Si quelqu'un pouvait m'y aider, je lui en serais reconnaissant. Merci par avance.

Réf.: N°13002, Marty

STARLANCER

Je suis bloqué dans Starlancer, dans la dernière mission (la 24e). Comment faire pour bien shooter les vaisseaux ennemis qui détruisent mes Rippers sans que je me fasse détruire par le canon ionique (j'ai déjà essayé avec un Predator et un Shroud) ? Le problème, c'est qu'il n'y a jamais assez d'explosifs, car il ne reste plus assez de Rippers. Help me !! Merci et au plus vite svp.

Réf.: N°13003, Deathninja

ALERTE ROUGE 2

Salut, j'ai un petit problème dans Alerte Rouge 2. Comment fait-on pour s'allier pendant les escarmouches ? J'ai beau sélectionner un objet ou une unité ennemie et appuyer sur [A], rien ne se passe. Est-ce un bug ? Merci pour la réponse...

Réf.: N°13004, Captain Yoyo

PROJECT IGI

Salut, je suis bloqué dans ce super-jeu qu'est Project IGI. Je suis arrivé à la dernière mission et je n'arrive jamais à la finir. Je me fais toujours descendre par Ekk. Comment dois-je m'y prendre pour réussir ? Autrement, j'ai entendu dire qu'il existait des codes d'invincibilité, mais je ne les ai pas. Si quelqu'un pouvait me renseigner, ce serait vraiment cool, car sinon je ne finirai jamais Project IGI. Merci d'avance.

Réf.: N°13005, @rchi

MARTIAN GOTHIC

Salut à tous. Je viens d'obtenir la balise jaune qui me permet d'entrer dans la salle de Mood. Mais pour cela, il faut que je bouche le trou dans le mur du couloir. Je sais qu'il faut utiliser le ballon sauteur. Mais où trouver l'objet qui me permettra de le regonfler ? J'ai cherché dans toutes les salles accessibles, sans succès. Aidez-moi, vite !

Réf.: N°13006, Thomas

THE NOMAD SOUL

Je vous écris à propos de ce jeu fantastique mais vraiment dur, qu'est The Nomad Soul. Voilà mon problème : je suis à Jahangir. Après la plume d'oiseau, je dois préparer un sort de résurrection en la mélangeant avec les gouttes d'ombre. Or, je ne les ai pas (les gouttes) et je ne vois aucun moyen de les récupérer. Que dois-je faire ? Help !

Réf.: N°13007, Garry

HOMEWORLD CATACLYSM

Dans le génial jeu Cataclysm, je n'arrive pas à finir une mission et je souhaite que vous m'aidiez, parce que je tourne en rond et je ne veux pas abandonner, alors que je pense que la fin du jeu n'est pas loin. Je bute sur la mission qui consiste à aller chercher un échantillon du vaisseau géant Nagarock, infecté par la bête. J'ai réussi plusieurs fois, à envoyer des vaisseaux de reconnaissance ou des vaisseaux camouflés Caméléons au contact avec ce Nagarock. Normalement, je devrais récupérer un échantillon, mais RIEN ne se passe. J'ai essayé plusieurs parties du vaisseau ennemi (dessus, dessous, réacteurs, proue) sans succès. Après un moment d'inactivité, le Nagarock lance des rayons qui détruisent mes « échantilloneurs ». Où et comment faire le prélèvement avec succès ? Dois-je détruire complètement la flotte impériale Taïdani avant ? Parce-que j'ai vu plusieurs croiseurs et un transporteur qui traînent. Merci d'avance à tous mes frères et sœurs du Kilth Somtaw.

Réf.: N°13008, Saan Ral

GALBUR'S BETE 2

Au secours... À moi... Maman... Ça va très très mal je vous dis... Vous êtes mon seul espoir de survie ! Ciel, j'ai encore un blocage qui coince ! Si vous ne me répondez pas, je finis la vieille boîte d'anchois périmée et j'avale le flacon de Paic vaisselle direct... Mais revenons à mon problème : au niveau 66 (celui où il y a des gargouilles avec des chapeaux pointus et plein de mobilier en aggloméré), j'étais avec Ars'n-lopin le filou, relax, peinardos, en train de trafiquer la serrure qui mène dans les cabinets de Foutrax, la demi-liche... Lorsque soudain, usant d'une magie autant diabolique que soudaine, vlan ! elle m'a claqué la lourde sur les doigts. Que faire ? Vite, vite,

ça fait très très mal ! Je ne tiendrais plus longtemps... Comment libérer mes doigts ? Parce que j'ai omis de dire, que dans la même pièce, sont entrés entre-temps : trois vampires, dix-sept squelettes, cinq zombies et demi, un spectre et une équipe de sorcières. C'est pas la fête, et je crains pour ma jugulaire ! Sauvez-moi !

Réf.: N°13066, HappyHalloween

! Réponses

DRIVER

Réf.: N°12506, Martine

Hello Martine. Alors ? besoin d'un petit coup de pouce pour finir une mission énervante (enfin pas vraiment) ? Bien, ton problème est assez ridicule, car après être arrivé au port à la fin de ta course-poursuite avec le bateau, il faut que tu gares ton bolide sur une petite flèche Situé pas loin du fugitif. La carte devrait t'aider !!! Bon courage pour la suite et merci d'avoir fait appel à mes services.

Solid Snake, Franquis

OUTCAST

Réf.: N°12601, Nico

Salut Nico! Si tu n'as pas exploré le monde mystérieux de L'Okaar, sache que tu as manqué la plus belle région d'Adelpha ! Pour t'y rendre, va au camp de soldat de l'Okasankaar, pas celui près de Cyana, celui tout au bout où se trouve une Daoka menant au Shamazaar (palais de Faé). Ensuite, mouille-toi un peu les pieds et scrute l'eau aux alentours, il y a un « canal » protégé des sankaar par des bouées d'excréments de Gorgor, tu peux y nager en sécurité pour atteindre la petite île ou se trouve la Daoka menant à l'Okaar ! Je te conseille une petite baignade dans les eaux du torrent de l'Okaar, vivifiant et instructif... Que les Yods t'accompagnent Ulukan.

Algoflash

HALF LIFE, OPPOSING FORCE

Réf.: N°12706, Kafou

Salut mon petit Kafou... Ton problème pour Opposing Force est limite trop simple... Je ne sais pas si tu as remarqué, mais l'hologramme te dit qu'il a réussi à décrocher un « barnacle » (tu sais... ces trucs qui t'accrochent par le cou pour te dévorer la tête...). Dans la salle des spécimens aliens (sous verre) se situant avant ton problème, tu trouveras ladite bestiole, qui intégrera ton arsenal dans les armes de corps à corps. Elle sert à s'accrocher aux murs plafonds... Mais attention, elle ne s'accroche qu'à la matière organique (texture verte) ou à des Aliens. Quand tu tires, une langue sort. Il faut laisser le tir enfoncé pour aller plus loin. Va dans la pièce avec le pont cassé, tue la bestiole sur le 1er pont et celle sur le 2e, celles en dessous c'est pas grave. Si tu regardes bien, vers le haut du second pont, tu verras de la matière organique. Vise, tire et le tour est joué ! (La première fois, je me suis grave scratché comme dans George de la jungle...). Bon ben, il ne me reste plus qu'à te souhaiter bonne chance pour la suite, car si tu as eu du mal ici, tu risques de coincer pas mal de fois après, et tu en es à peine à la moitié de l'aventure, qui en vaut largement la chandelle.

SNAKE, NADER, Luigi, Snoopy-Killer

EVIL DEAD, HAIL TO THE KING

Réf.: N°12802, Stevee

Salut Stevee, je réponds à ta demande d'aide... Tu n'arrives pas à tuer « Castor Jovial » dans la grotte ? Normal, il est blindé de chez Tank, et il ne peut pas être détruit par une attaque directe, quelle que soit l'arme que tu prends (même avec une tronçonneuse en marche !). Je pense que tu t'y prends mal. As-tu pensé à taper sur les piliers de la salle ? Car c'est ce qu'il faut faire. Prends la hache, et quand le chef des scouts est juste derrière toi, utilise la hache pour frapper dans un pilier et barre-toi en courant. Si ton timing est bon, un éboulement tombe sur le crâne d'« Écureuil Farceur ». Répète cette manœuvre plusieurs fois de suite, et tu verras la barre de vie du chef scout diminuer, avec chaque bout de grotte qu'il prendra sur la tête, jusqu'à ce que mort s'en suive. Tu ne réussiras pas du premier coup, car courir en zigzag en cognant les piliers et en évitant « Ours Ronchon » et son canif rouillé, c'est pas du gâteau. Avant de partir chasser le scout, mange beaucoup de champignons et de pharmacies pour être en top forme. Bonne chance.

Mogwai

DEUS-EX

Réf.: N°12806, Christophe

Alors Chris, on est bloqué sur ce merveilleux jeu qu'est Deus Ex ? Crois-moi, c'est vraiment pas le passage le plus dur de ce jeu, loin de là. Mais bon, les Jedi sont là pour que les âmes perdues reprennent leur route. Non, sans dec, c'est vraiment simple (le seul truc, c'est de me rappeler cette phase de jeu. Eh ouais, j'ai beau l'avoir terminé deux fois ce jeu, on ne rencontre jamais ou presque deux objectifs qui se ressemblent). Si mes souvenirs sont bons, la seule manière de franchir cette étape c'est de passer par une porte protégée par un code à cinq chiffres que tu ne peux pas pirater. Tracer Tong a dû te donner un code : 55655. Rentre-le. La porte doit s'ouvrir. Avance, et soulève la grille qui doit être dans la pièce. Ensuite, tu verras un conduit assez profond. Pas de remords, tu sautes dedans. Là, sers-toi des tuyaux. Tu peux sauter seulement sur les tuyaux les moins élevés mais à force, tu arriveras à atteindre le haut de la tuyauterie et passer par une sorte de conduit. Tu dois pouvoir voir un data cube. Lis-le et note le code : 768, il te servira pour plus tard. Là, j'ai fait une autre manip que celle proposée dans la soluce n°119. Dans la soluce, ils te disent de passer par la trappe et tourner à gauche. Ils te disent d'attendre que le garde et le robot qui surveillent soient suffisamment près l'un de l'autre pour tirer avec le bazooka. Cette manip est dangereuse car généralement ces p... de robots ne meurent pas du premier coup. Moi ce que je propose, c'est qu'au lieu de passer par le tunnel, tu dois voir une sorte de passerelle dans le couloir qui monte (si si, cherche bien) que tu dois faire monter si tu veux passer par le bas. Mais voilà quand tu fais monter cette passerelle, tu restes en haut avec elle, car l'interrupteur est placé en haut. Moi ce que je te dis de faire, c'est de t'agenouiller au dernier moment pour passer en bas avant que la passerelle atteigne le haut. C'est une petite manip qui te simplifie grandement la vie (surtout s'il ne te reste plus beaucoup de missiles, et que tu es à un niveau de compétence nul dans les armes lourdes, ce qui t'empêche de recharger illico presto). Voilà, t'es pas au bout de tes peines mon pauvre Christophe.

LightJediLord

MYST

Réf.: N°12903, Patouf

Va sur l'île de Myst, puis après avoir vérifié que tous les interrupteurs de l'île sont bien actionnés (vérifiable avec le plan de la bibliothèque de l'île), va à l'interrupteur du pont (près de la machine holographique et du bateau, maintenant revenu à la surface). Actionne l'interrupteur (il est maintenant OFF) et actionne le panneau en bois (à la base de l'interrupteur), celui-ci s'ouvre, et tu trouveras la page blanche laissez-passer obligatoire si tu veux finir Myst.

LASKOV

DELTA FORCE 1 & 2

Réf.: N°12905, Jo le disciple fou

Pour Delta Force 1, c'est très facile : va dans le village, et fais le ménage. Ensuite, tu arrives devant une sorte de grosse « maison » en ruine. Tourne alors à droite, comme si tu allais au bord de l'eau, au nord. Tu vois alors deux piliers en ruine ; va au pied du deuxième et tu y trouveras alors la bombe !!! Pour Delta force 2, rien de plus simple, appuie sur la touche « petit 2 » à gauche du clavier, en dessous de la touche Echap.

Pierre

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Que vous soyez un hardcore gamer, ou un pied-tendre tout neuf dans l'univers du jeu PC, Joystick Soluces, c'est votre rubrique. Si vous désirez juste pousser votre jeu au bout de ses possibilités, uniquement vous tirer d'un mauvais pas, ou simplement vous amuser, bienvenue également. Les Jeux Crack sont pleins d'astuces, codes, trucs et bidouilles en tous genres ; et en plus, ils sont vérifiés. Bien sûr, personne ne vous force à les employer... En cas de suggestions, de critiques à formuler, d'idées à proposer, etc, écrivez-nous à : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois Perret Cedex, ou par l'adresse Internet : crack@joystick.fr

MAX PAYNE

Flic empêtré dans une périlleuse histoire de drogue, Max n'a plus pour seul ami que son fidèle Beretta. Heureusement, par la magie des quelques codes qui suivent, d'autres alliés nommés M16, Molotov, Colt, Ingram... apparaitront pour l'épauler dans sa lutte contre le crime organisé.

Codes pour la version 1.0 française, en clavier Azerty, de Max Payne.

Tout d'abord, commençons par activer l'accès à la console du jeu. S'il n'existe pas déjà, créez un raccourci du jeu sur le bureau. Cliquez ensuite cette icône avec le bouton gauche, et allez aux Propriétés. Dans la ligne Cible, se trouve le chemin d'accès au programme de jeu. C'est là que, derrière MaxPayne.exe, vous allez ajouter le paramètre « -developer » en intercalant un espace avant le tiret. Cliquez sur le bouton Appliquer, voilà, c'est prêt. Lancez le jeu et démarrez une partie. Quand vous voudrez saisir un tshit code, appuyez sur [F12] pour ouvrir la console système. Tapez le code désiré, suivi par [Entrée], enfin réappuyez par deux fois sur [F12] pour retourner au jeu. Notez que l'utilisation des flèches de curseur ramène la précédente saisie effectuée.

TSHIT CODES	FONCTION
GOD	Immortel, à l'égal des dieux
MORTAL	Fin de l'immortalité
GETHEALTH	Santé au maximum
GETPAINKILLERS	Donne 8 médicaments antalgiques
NOCLIP	Mode Fantôme, permet seulement de traverser les portes
NOCLIP_OFF	Fin du mode Fantôme Les portes redeviennent solides
GETBULLETTIME	Donne du temps ralenti (recharge le sablier au max)
GETALLWEAPONS	Donne toutes les armes
GETINFINITEAMMO	Donne les munitions illimitées

LES ARMES

GETBASEBALLBAT	Donne la batte de base-ball
GETBERETTA	Donne le pistolet Beretta
GETDUALBERETTA	Donne les deux pistolets Beretta
GETBERETTADUAL	Idem ci-dessus
GETDESERTEAGLE	Donne le pistolet Desert Eagle
GETSAWEDSHOTGUN	Donne la carabine à canon scié
GETPUMPSHOTGUN	Donne le fusil à pompe
GETJACKHAMMER	Donne le Jackhammer
GETINGRAM	Donne la mitraillette Ingram
GETDUALINGRAM	Donne 2 mitraillettes Ingram
GETINGRAMDUAL	Idem ci-dessus
GETMP5	Donne le fusil d'assaut MP5
GETCOLTCOMMANDO	Donne le fusil Colt Commando
GETSNIPER	Donne le fusil de précision
GETM79	Donne le lance-grenades M79
GETMOLOTOV	Donne des coktails Molotov
GETGRENADE	Donne des grenades

COSSACKS : EUROPEAN WARS

Grâce à ce beau jeu de stratégie en temps réel, rempli de grandes et furieuses batailles, vous allez enfin jouer au petit, et peut-être au grand général. Voilà quelques codes pour créer facilement une grande et glorieuse armée, capable de flatter vos ambitions. Trucs pour Cossacks version française 1.0, en clavier Azerty :

À chaque fois que vous voulez saisir un code, il suffit simplement d'appuyer sur la touche [Entrée] pendant le jeu. Tapez alors votre choix, suivi par [Entrée], et retournez à vos préoccupations stratégiques.

LES CODES FONCTION

MONEY

À chaque saisie, donne 50 000 en bois, 50 000 en nourriture, 50 000 en or, idem pour votre stock de fer et de charbon.

SUPERVIZOR

Retire le brouillard de guerre sur

toute la carte.

IZMENA

Permet d'espionner les armées ennemies. Une fois ce code tapé, utilisez les chiffres de 1 à 9 du pavé numérique pour passer d'un groupe à l'autre, et appuyez sur [Espace] pour rejoindre le groupe sélectionné.

MULTITVAR

Permet la construction à volonté de n'importe quelle unité, de n'importe quel pays. Une fois le code tapé, appuyez sur [P] et une boîte de sélection apparaîtra. Commencez par choisir le même pays que celui de votre armée initiale, puis choisissez l'unité désirée. Enfin, validez en cliquant sur le bouton en bas à gauche. De retour sur la carte, servez-vous de la souris en appuyant sur le bouton gauche pour poser vos unités à l'endroit désiré.

www Ce code, active tous les codes déjà cités en même temps, sauf « Money ».

HALF-LIFE BLUE SHIFT

Black Mesa... Ses scientifiques, ses Marines et ses belles expériences transdimensionnelles... Hélas, quand on est un garde de sécurité lambda, la vie n'est pas bien palpitante dans un tel trou. Donnez un petit coup de fouet à votre garde favori. Quelques codes, et hop! la vie devient moins visqueuse. Codes pour HL Blue Shift en VF 1.0 avec clavier Qwerty. Pour autoriser l'usage de la console dans le jeu, cliquez sur l'icône du jeu avec le bouton gauche, allez aux Propriétés. Dans la ligne Cible, vous verrez le chemin d'accès au programme. C'est là que, derrière bshift.exe, vous devez rajouter le paramètre : -console séparé par un espace. Utilisez Appliquer, voilà, c'est prêt. Lancez le jeu. Une fois au menu principal, remarquez qu'une option Console apparaît au-dessus du choix Nouvelle partie, utilisez-la et tapez le code « sv_cheats 1 » pour passer en mode Triche (il est également possible de saisir ce code pendant le jeu). Refermez la console par [petit 2], et lancez une partie. Quand vous voudrez saisir un code de triche, appuyez sur la touche [petit 2] (sous Echap) pour ouvrir la console système. Tapez le code désiré, suivi par [Entrée], enfin réappuyez sur [petit 2] pour retourner au jeu. Les flèches de curseur ramènent les précédentes saisies effectuées.

CODES	FONCTION
GOD	Mode invincible, retapez le code pour le désactiver
NOCLIP	Pour traverser murs et plafonds Activé/désactivé.
NOTARGET	Vos ennemis n'attaquent plus. Act./désactivé.
KILL	Suicide de votre personnage.
SKILL X	Difficulté du jeu. X compris entre 1 (facile) et 3 (dur)
IMPULSE 101	Donne toutes les armes du jeu
SV_GRAVITY X	Modifie la gravité (gravité normale X=800, faible gravité X=100)
CL_FORWARDSPEED X	Modifie la vitesse de déplacement. Exemple : X=100 lent et X= 500 vitesse rapide.
VERSION	Affiche la version du jeu
TIMEREFRESH	Affiche le nombre d'images par seconde possible
MAPS *	Donne la liste des niveaux de jeu disponibles
MAP [nom de niveau]	Charge la carte du niveau désiré. Exemple : map ba_security1

QUELQUES NOMS DES MAPS

ba_hazard1
ba_hazard2
ba_power1
ba_elevator
ba_security2
ba_teleport1
ba_teleport2
ba_tram1
ba_tram2
ba_tram3
ba_xen1
ba_xen2
ba_yard1
ba_yard2
ba_yard3a
ba_canal1

Note : Pour obtenir tous les noms de niveaux à employer avec Map, il suffit d'utiliser les noms obtenus avec le code « maps * » sans le .bsp à la fin. Pour obtenir le caractère souligné, appuyez sur [Maj Degré].

GIANTS: CITIZEN KABUTO

De retour dans le splendide univers de mers et de collines de Giants, que vous ayez un faible pour les sirènes Marines, les Meccaryns ou la force colossale du Kabuto, ce sera encore plus intéressant avec les quelques codes qui suivent. Codes pour la VF 1.0 de Giants Citizen Kabuto :

Chargez une partie, puis à chaque fois que vous désirez saisir un code, appuyez sur la touche [T]. Une ligne de saisie de discussion Talk apparaît en bas de l'écran. Entrez l'un des codes suivants, à valider ensuite avec la touche [Entrée].

CODES	
INEEDSPELLS	Mana illimité pour les personnages lanceurs de sorts
ITSMYPARTY	Donne instantanément le Cuitodrome, qui permet à vos Smarties de construire plein de bâtiments utiles (tourelles, mines, etc.)
Basepopulate	Donne à chaque fois des escouades de 6 Smarties prêts à travailler
BASEFILLERUP	Énergie maximale pour votre base.
BASEGOVERYFAST	Active la vitesse de construction de la base
PLEASEHEALME	Redonne le maximum de vie à votre personnage

ALONE IN THE DARK 4 : THE NEW NIGHTMARE

Si vous aimez les histoires d'horreur et de suspense, vous devez déjà connaître Alone in the Dark. Notre fidèle enquêteur du surnaturel Carnby a encore maille à partir avec un manoir maléfique dans ce nouvel opus en version française. Pour l'aider dans sa tâche, un petit

truc qui facilite la vie :
AID 4 dispose d'un système de sauvegarde limité, qui peut s'avérer exaspérant si vous ne l'avez pas judicieusement économisé. Heureusement, il est possible de récupérer des amulettes de sauvegarde en quantité. En jouant avec Carnby, au bout d'un moment, vous aurez une cinématique, après être parti du vestibule du manoir. Juste au moment où vous rencontrez Edenshaw, qui vous donnera une amulette de sauvegarde. Sauvez le jeu, immédiatement après la cinématique, et rechargez votre sauvegarde. Vous aurez à nouveau droit à la même cinématique, et à nouveau à une nouvelle amulette avec des sauvegardes. Refaites la manipulation autant que vous le voudrez.

Alone in the Dark 4, dispose d'un menu d'options de triche complet. Les manipulations pour y accéder sont relativement simples :
Tout d'abord, il faut recréer une icône du jeu sur le bureau (celle créée initialement par la procédure d'install du jeu ne convient pas). Pour ce faire, allez dans le dossier d'Alone 4, attrapez l'icône programme nommée Alone4.exe et posez-la sur le bureau. À présent, cliquez sur la nouvelle icône du jeu avec le bouton gauche, allez aux Propriétés.
Dans la ligne Cible, vous verrez le chemin d'accès. C'est là que, derrière Alone4.exe, vous devez rajouter le code « wizardmaster » séparé par un espace. Utilisez Appliquer, voilà, c'est prêt. Lancez le jeu par le nouveau raccourci, et chargez ou créez une partie. Ouvrez l'inventaire (touche [I]), et vous découvrirez un nouvel onglet Cheat Mod apparu sous Documents. Ce cheat menu propose diverses possibilités, dont les plus intéressantes sont : l'accès à tous les niveaux du jeu ; la récupération de tous les objets (armes...) ; un mode invincible (god) ; des médikits, etc. Validez les options désirées par un appui sur la touche [Entrée], un petit astérisque apparaît alors sur l'onglet choisi comme confirmation.

DIABLO II : LORD OF DESTRUCTION

Voici deux petites astuces, pour l'extension très attendue de Diablo II en versions internationale et française :
Les objets Éthérés ne sont pas souvent rangés parmi le matériel favori de l'aventurier, car malgré une plus grande résistance que les objets ou armures courantes, ils ne sont pas réparables. Par contre, justement, il se trouve que vos mercenaires ne connaissent pas ces soucis. Ils n'ont jamais besoin de réparer leur armure ou leurs objets. Voilà des candidats tout trouvés pour une bonne armure éthérée.

Quand vous rencontrez Baal pour la première fois, il invoque divers démons pour qu'ils s'occupent de vous. Rien que pour vous ennuyer, Baal finit bien sûr par appeler également ses Lords de Destruction, qui sont très dangereux. Grâce à un petit truc, il est possible d'éviter de les affronter :
Débrouillez-vous pour qu'ils vous suivent vers l'entrée. Une fois ceci fait, retournez en courant, aussi vite que possible, vers l'endroit où se trouve Baal. Si vous êtes assez rapide, les Lords de Destruction disparaîtront, et il sera temps d'aller affronter Baal, tout seul cette fois-ci.

HOMEWORLD CATACLYSM

C'est avec plaisir que nous vous présentons de nouvelles astuces, pour ce jeu de stratégie spatiale, franchement réussi qu'est Homeworld Cataclysm. Astuces pour toutes versions :

- Pour accélérer la construction des vaisseaux de petit et moyen gabarits (ce qui est parfois déterminant), dès que vous aurez des transporteurs pour épauler votre vaisseau amiral, répartissez les quantités construites entres les trois vaisseaux amiraux, même si les unités à construire sont toutes du même modèle.

- Les transporteurs peuvent servir de super-contrôleurs miniers (ils ne succombent pas au rayon de la bête ou aux missiles infectés, comme les contrôleurs classiques). Mais même s'ils sont résistants, attribuez-leur toujours une petite force de défense (qu'ils peuvent fabriquer sur place au besoin).

- Dans les missions finales en solo, dès que vous aurez la technologie de « répulsion des vaisseaux légers » pour les cuirassés, il est judicieux de construire 2 cuirassés, car cette arme est assez longue à recharger ; mais avec 2 cuirassés, il est possible de l'employer, quasiment en permanence. Quand l'un de vos mastodontes utilisera le champ de répulsion, l'autre aura presque fini de recharger.

- Quand vous ordonnez à vos petites unités d'aller à l'amarrage, elles se dirigent vers l'unité porteuse la plus proche qui n'est pas forcément celle qui vous arrange. Donc pour garder une certaine organisation, commencez par placer vos chasseurs, collecteurs... près des baies d'amarrage du porte-vaisseaux qui vous arrange avant de leur ordonner d'amarrer.

- Lorsque vous devez protéger un gros vaisseau allié en perdition, une des meilleures stratégies est d'amener votre vaisseau-mère quasiment à son contact. Dans les premiers niveaux, la puissance de feu du vaisseau-mère n'est pas négligeable, et par la suite vous équiperez votre engin géant d'un écran énergétique composé de sentinelles. Cet écran pourra englober, au moins en partie, le vaisseau à protéger.
De plus, les éventuels tirs ennemis se répartiront également sur votre vaisseau qui est quand même très coriace.

- Vous l'avez certainement remarqué, mais vos vaisseaux de combat prennent de l'expérience (4 niveaux max). Plus ils ont d'étoiles (de 1 à 4), plus ils sont redoutables, car les dégâts des armes augmentent en proportion. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que non seulement la destruction des vaisseaux ennemis donne de l'expérience, mais la destruction de mines ou d'épaves en fournit tout autant, mais avec bien moins de risques.
Il suffit juste de forcer l'attaque (avec [Ctrl Maj], votre curseur se transforme en point d'exclamation) sur la cible en question, qui autrement refuse le verrouillage avec l'ordre d'attaque normal. C'est très pratique pour booster une petite flotte de destroyers.